



ゲーム概要

ケモミ達の住む世界に迷い込んだあなたは、閑散とする『みちのえき』での商品開発を任せられました。特産物とメニューを組み合わせ『みちのえき』に並べる商品をジャンル違いで5つ作りましょう。合計点数の最も高いプレイヤーが勝利となります。



セット内容

【特産物カード】 32枚

4種：【畜産】【海産】【野菜】【果物】

(各3点×1枚、2点×3枚、1点×4枚)



【開発カード】 56枚

【メニュー】6ジャンル：【フード】【めん】【スナック】【スイーツ】【ドリンク】【おみやげ】(各5枚)



【アクション】5種

<開発会議> <リベンジ> (各2枚)

<大量仕入れ> <商品換取り> <商品交換> (各4枚)



【アクシデント】2種



【サポート】6種：<リトライ>のみ2枚



【ダイス】1個



【説明書】

商品開発判定表
プレイチャート



【ボーナスカード】 20枚

<大成功/奇跡的成功>のみ15枚





ゲームの準備

① 手札の準備

[開発カード]の<アクセント>を全て抜き、裏向きにしてよく混ぜてから各プレイヤーに5枚配り手札とします。

※手札は他のプレイヤーに見せてはいけません。

残った[開発カード]に抜いていた<アクセント>を戻して、よく混ぜます。

② 場の準備

[特産物カード]を裏向きにしてよく混ぜて、[開発カード]とともに場の中央に置いて山札とします。

[商品開発判定表・プレイチャート]を全員の見える所に置き、ダイスと[ボーナスカード]は手の届く範囲で隅に置きます。



③ スタートプレイヤーの決定

ジャンケンなどでスタートプレイヤーを決めます。



ゲームのプレイ方法

① 行動

スタートプレイヤーから時計回りで順番に、各プレイヤーは自分の番に手札を使って、いずれかの行動を1回行います。

- ・「商品開発」をする：3ページ参照
- ・【アクション】を使う：手札から【アクション】を1枚 場に出し実行します。
- ・好きな枚数捨てる：「商品開発」も【アクション】もできない場合、手札を好きな枚数捨てます(最低1枚)

「商品開発」をする

- 1) 手札から【メニュー】を1枚場に出します。



- 2) 【特産物カード】の山札から1枚引き、場に出します。



- 3) 【メニュー】と【特産物カード】の種類の相性を確認します。



【特産物カード】の山札が無くなった場合。

【特産物カード】の捨て場のカードから下半分ほどを取り、シャッフルして山札にします。

- 4) ダイスを振り【商品開発判定表】で結果を見ます。



～ 《成功》以上の場合 ～

【特産物カード】に【メニュー】を重ね『商品』にします。

『ブルーベリー焼きそば』という1点の『商品』ができます。



～ 《大成功》or《奇跡的成功》の場合 ～

『商品』にそれぞれの【ボーナスカード】を重ねます。

『奇跡的に成功したブルーベリー焼きそば』という3点の『商品』になります。



～ 《失敗》の場合 ～

両方のカードとも捨て札になります。



5) 【サポート】を使う。

手札に【サポート】がある場合、このターンで開発に失敗した もしくは成功した『商品』にのみ何枚でも使うことができます。(すでに場に並んでいる『商品』には使えません)



『SNSでバズった
奇跡的に成功した
ブルーベリー焼きそば』
という6点の『商品』に
なります。

1つの『商品』に
＜雑誌に商品が載った＞
＜TVで商品が放送された＞
＜SNSでバズった＞
を重ねて付けることもできます。



＜シェフ監修＞＜有名シェフ監修＞を
使用した時は『商品』にカードを重ね
ます。



『シェフ監修の
ブルーベリー焼きそば』
という1点の『商品』に
なります。

6) 『旬ボーナス』の獲得。

【特産物カード】の旬(白丸の月)がプレイしている月に当てはまる場合、『旬ボーナス』が見えるように【メニュー】をズラします。

6月に遊んでいた場合、
「ブルーベリー」の旬
6～9月に当てはまるので
旬ボーナスを加えて7点の
『商品』になります。



② 手札の調整

「商品開発」をする」「【アクション】を使う」「手札を捨てる」いずれかの行動を終えたら、山札から「開発カード」を引くか、手札を捨てて、手札を5枚にしてターン終了となります。



※【アクシデント】の処理

1) <開発会議>使用時、または「② 手札の調整」で【アクシデント】を引いた場合、すぐにオープンで場に出します。場に出した【アクシデント】分の【開発カード】を山札から引きます。



2) ターン終了後に【アクシデント】の処理を行います。

ターン中【アクシデント】を複数枚引いてしまった場合、引いたプレイヤーが処理する順番を決められます。

3) 処理が終わった【アクシデント】を捨て札にします。



ゲームの終了

いずれかのプレイヤーがアガリ宣言をするか、【開発カード】の山札が無くなったらゲーム終了です。

アガリ宣言をする

順番にターンを回していき、ジャンル違いで5つ『商品』を揃えると「いらっしやいませ！」とアガリ宣言ができます。宣言をしたらゲーム終了となります。

※『商品』を5つ揃えてもアガリ宣言をしなければ、ゲームを続行できます。

6つ目の『商品』を作った場合は、1つ捨てなければなりません。

場に並べられる『商品』は5つまでです。



【開発カード】の山札が無くなる

【開発カード】の山札から最後にカードを引いた人の次のプレイヤーからターンを1周して、ゲーム終了となります。

Aさんが最後のカードを引きました。

次のBさんから1周して、Aさんの番が終わったらゲーム終了となります。



※ 終了後の「商品チェック」

ジャンルが被っている『商品』がある場合、1つを選び それ以外の被っている『商品』は裏返しにします。
裏返った『商品』は無いものとして扱います。



ボーナス点の獲得

【特産のえきボーナス】の獲得

『商品』の[特産物カード]で同じ種類が2つ以上かつ最も多いプレイヤーが獲得します。



※同数のプレイヤーがいる場合は獲得できません。



<No.1ボーナス>の獲得 ※選択ルール:プレイ人数3人以上

各プレイヤーは作った『商品』の中から1つを選び、スタートプレイヤーから順番に その『商品』のプレゼンをします。

プレゼンが終了したら、自分以外のプレゼンされた中から「気になった『商品』」を全員同時に指を差し投票します。

一番票を集めた『商品』が今回の『No.1商品』として<No.1ボーナス>を獲得します。



※同票の場合、獲得できません。



勝敗の決定

『商品』とボーナスの合計点数が最も高いプレイヤーが『人気No.1みちのえき』として勝者になります。



コラボ・プロモーション カードについて

実在の「みちのえき」とのコラボカードと、イベントなどで配布するプロモーションカードがあります。
(コラボしている「みちのえき」やイベント、入手方法は下記QRコードからHPでご確認ください)

これらのカードは、同じ種類・点数のカードと入れ替えて遊ぶことができます。
(入れ替えるカードを変えることで様々なバリエーションで楽しめます)



ゲームデザイン：風光めいび
イラスト：風光めいび
ロゴデザイン：かゆいゆいか



プレイチャート

準備

2ページ参照

ゲームのスタート

プレイ手順(自分のターンですること)

「商品開発」をする 3ページ参照

【アクション】を使う

手札を捨てる

手札を5枚に調整する

【アクシデント】を処理する

5ページ参照

次のプレイヤーのターンに

ゲームの終了 勝利宣言 or [開発カード]の山札が無くなる。

商品チェック／ボーナス点の獲得

6～7ページ参照

合計点の最も高いプレイヤーの勝利！

商品開発 判定表

出目 相性	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●
😊 アリ♪					成功	
😞 アリかも?	大成功			成功		
😱 アリえない?	奇跡的 成功	成功				失敗

失敗: [特産物][メニュー]を捨て札にする。

成功: [特産物][メニュー]を重ねて『商品』にする。

大成功／奇跡的成功: それぞれのボーナスを『商品』に重ねる。